

Games for Windows

BRINK



Bethesda

⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles
Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:











La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



















Para más información, visite http://www.pegi.info y pegionline.eu

ÍNDICE



CONTROLES DE JUEGO

TECLADO Y RATÓN



EL ARK

Transcurre el año 2045 y el Ark, último bastión de la humanidad, atraviesa una crisis.

A comienzos del siglo XXI y como parte de un proyecto científico ecológico, se empezó a construir una enorme ciudad flotante llamada el Ark en una zona remota del océano Pacífico. El objetivo de los Fundadores era crear un hábitat autosuficiente para demostrar los principios del desarrollo ecológico sostenible. Con este fin, en la construcción del Ark se empleó un material revolucionario llamado "Arkoral", un coral modificado genéticamente capaz de retener los gases de efecto invernadero al endurecerse, siendo más resistente y ligero que el hormigón. La blanca Torre de los Fundadores del Ark se convirtió en un símbolo mundial del progreso tecnológico y pasó a ser, además, un modo muy eficaz de anunciar un material tan rentable.

En la década de 2020, los repentinos efectos del calentamiento global cambiaron todo. La subida del nivel de agua de los océanos hizo desplazarse a millones de personas y tuvo una repercusión devastadora en la economía mundial. El Ark se trasladó rápidamente a un lugar secreto, pero su nueva ubicación no tardó en ser descubierta por miles de refugiados en busca de un hogar seguro. Los Fundadores del Ark construyeron "Islas de alojamiento" para acoger al mayor número posible de refugiados. A medida que la crisis empeoraba, el Ark fue perdiendo contacto con el mundo exterior y muchos empezaron a pensar que la ciudad era lo único que quedaba de la humanidad.

Ahora, abrumada por los miles de "Visitantes" refugiados, los recursos renovables en Ark cada vez son más escasos, sus máquinas comienzan a fallar y dos facciones se enfrentan por el poder: la Seguridad del Ark, creada por los Fundadores para mantener la ley y el orden, y la Resistencia civil, formada por aquellos que quieren usar los pocos recursos restantes del Ark para abandonar la ciudad y buscar a supervivientes de la raza humana.

Ponte en la piel de un ciudadano del Ark atrapado en la guerra civil y decide si quieres luchar del lado de la Resistencia para escapar de la ciudad o unirte a la Seguridad para salvarla.



LOS PERSONAJES





NOMBRE [redacted] conocida como [redacted]e “Ishmael”
PUESTO [redacted]
FECHA DE NACIMIENTO [redacted]
LUGAR DE NACIMIENTO [redacted]
FAMILIARES [redacted]
FECHA DE LLEGADA No disponible
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK AIN 00,000,004
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN No disponible
RACIONAMIENTO DE AGUA Ilimitado

La enigmática Ishmael te presenta el Ark, dando a entender que perteneció a los primeros Fundadores. Te hará elegir un camino. ¿Con qué facción vas a jugar?



NOMBRE **CLINTON MOKOENA**
PUESTO ~~Soldado Suboficial Sargento~~ Capitán de Seguridad
FECHA DE NACIMIENTO 08/11/2002
LUGAR DE NACIMIENTO Ciudad del Cabo, Sudáfrica
FAMILIARES No disponible
FECHA DE LLEGADA 04/09/2024
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK AIN 11,783,921
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN Seguridad del Ark
RACIONAMIENTO DE AGUA Ciudadano estándar

El capitán Mokoena ha sido testigo de cómo la subida del nivel del mar arrasaba países enteros y cree que el Ark es el último vestigio de la civilización. La **Seguridad** debe acabar con la amenaza de la Resistencia para dar un techo, alimentos y, lo que es más importante, agua potable a todos los habitantes del Ark. Cueste lo que cueste.



NOMBRE **JOSEPH CHEN**
PUESTO ~~Soldador de 2ª de 1ª Capataz~~ Representante
FECHA DE NACIMIENTO 11/06/1991
LUGAR DE NACIMIENTO Cantón, República Popular China
FAMILIARES Stephen Chen (fallecido)
FECHA DE LLEGADA 12/08/2014
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK AIN 00,000,852
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN Construcciones ArkCorp
RACIONAMIENTO DE AGUA Administración especial

Chen fue uno de los primeros ingenieros del Ark. Para muchos es un hombre honrado, sencillo y cuenta con el apoyo de los Visitantes. La opresión de la Seguridad hace que dirija la **Resistencia** en la clandestinidad para acabar con una situación en la que una mayoría sedienta trabaja para mantener a una minoría privilegiada.

INICIO



Al empezar a jugar a *Brink*, tendrás que crear un personaje y elegir uno de los dos bandos del conflicto. Cuando lo hayas hecho, podrás comenzar a realizar misiones para tu facción. Aunque puedes realizar las misiones siguiendo el orden que prefieras, *Brink* te sugerirá en qué orden realizarlas para seguir la trama adecuadamente.

Durante las misiones, usarás las habilidades de tu clase para cumplir los objetivos. Los objetivos primarios son los que debe completar tu equipo para ganar. Los objetivos secundarios no son esenciales pero beneficiarán a tu equipo.

En *Brink* nunca combatirás solo, siempre formarás parte de un equipo de ocho hombres. Tanto tú como todos los miembros de tu equipo podéis completar cualquier objetivo, aunque quizá sea necesario cambiar de clase antes. En *Brink* existen cuatro clases de personajes: Soldado, Médico, Ingeniero y Espía. Para ganar, es fundamental que tu equipo mantenga un buen equilibrio entre todas las clases. No dejes de prestar atención a tus compañeros y procura ayudarlos o tomar la iniciativa para que te ayuden ellos a ti.

Durante las misiones, obtendrás puntos de experiencia (XP) por completar objetivos, ayudar a tus compañeros y atacar al enemigo. Si acumulas suficientes XP subirás de nivel y podrás comprar nuevas habilidades que te ayudarán en combate.

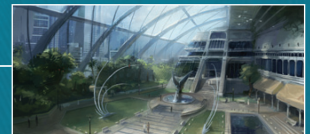
Puedes jugar a todas las misiones de *Brink* en el modo en línea o no conectado, bien sea solo o con otros jugadores. Si lo deseas, incluso puedes completar toda la historia en el modo en línea. No importa si juegas en línea o no conectado, ambos modos cuentan con las mismas misiones, armas, habilidades, opciones para subir de nivel y la misma trama.

Cuando hayas completado todas las misiones de tu facción, puedes usar el personaje que has creado para jugar con la otra facción y experimentar las dos caras de la guerra civil.

Si alguna vez te pierdes o no sabes qué hacer durante una misión, ***pulsa*** el **tabulador** para que el juego te asigne un objetivo. En el radar y desde cualquier parte del nivel podrás ver el objetivo.

EXTRACTO DEL FOLLETO DEL ARK | PÁGINA 1

EL ARK | LA RESPUESTA
CONSTRUYENDO UN FUTURO SOSTENIBLE PARA EL MUNDO





El ARK será una ciudad flotante artificial, un complejo compacto de alta densidad libre de coches y de sus emisiones, un modelo de conservación energética sin **emisiones de carbono ni residuos**. Todos los residuos se reciclarán y el uso de agua desalinizada disminuirá un 80% en comparación a los niveles medios de otros núcleos urbanos. La mayoría de los desplazamientos se realizarán a pie o en bicicleta, y los automóviles serán reemplazados por un cómodo y flexible sistema eléctrico de transporte personal rápido.



TAB - RUEDA DE OBJETIVOS
Púlsalo para recibir un objetivo que completar. Tu objetivo quedará señalado en el mapa y si lo completas obtendrás más XP.

Mantenlo pulsado para abrir la Rueda de objetivos y seleccionar un objetivo concreto. Consulta la página 14 para obtener más información sobre la Rueda de objetivos.

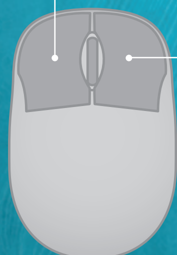
1, 2 - CAMBIAR DE ARMA
Púlsalo una vez para pasar de tu arma principal a la secundaria o viceversa. Esta acción es más rápida que recargar. Cuando estés en apuros es aconsejable cambiar de arma en vez de recargar.

3, 4, 5 - EQUIPO
Si tienes una habilidad que requiere tener objetos equipados, pulsa la tecla apropiada para activarlos o desactivarlos.

R - RECARGAR
Púlsalo una vez para recargar tu arma actual.

Q, E - ASORMARSE A IZQUIERDA O DERECHA
Mientras apuntas con la mira, puedes asomarte a izquierda **(Q)** o a derecha **(E)**.

W, A, S, D - MOVERSE
Cuanto más tiempo mantengas **W**, **A**, **S** o **D**, más rápido te moverás.



BOTÓN IZDO. RATÓN - DISPARAR
Presiónalo una vez o ***mantenlo*** presionado para disparar el arma equipada. No olvides usar ráfagas cortas para mejorar la precisión y ahorrar munición.

BOTÓN DCHO. RATÓN - MIRA
Mantenlo presionado para apuntar con la mira de tu arma y mejorar la precisión. Además, mientras lo mantienes, puedes asomarte a izquierda **(Q)** o derecha **(E)**.

MOVER RATÓN - MIRAR
Úsalo para mirar a tu alrededor. Cuanto más rápido te muevas, menor será tu precisión.

ESC -
Púlsalo en cualquier momento durante la partida (interludios incluidos) para acceder a un menú en el que formar un equipo (ver página 21), cambiar las opciones, finalizar la misión y, en algunos casos, cambiar de armas y de clase.

F - INTERACTUAR
Mantenlo pulsado para interactuar con objetos y otros personajes. El juego siempre te avisará cuando haya algo con lo que puedas interactuar a la vista. Si lo sueltas, la acción que ibas a hacer se cancelará.

C - AGACHARSE
Púlsalo una vez para agacharte. Si lo pulsas cuando estás corriendo, te deslizarás y podrás pasar por debajo de obstáculos bajos o derribar a tus enemigos.

X - MEJORA/MEJORA PROPIA
***Mantén* X** para curarte, revivir, mejorar tus armas o suministrarte munición (en función de tu clase). Consulta la página 10 para obtener más información sobre las clases.

G - GRANADA
Púlsalo una vez para lanzar una granada o ***mantenlo*** pulsado para quitar la anilla y prepararla. De esta manera podrás controlar cuándo explota, pero procura que no lo haga en tus manos. Las granadas especiales no se pueden preparar.

F1 - RESPONDER A VOTO/NOTIFICACIÓN
Cuando otro jugador vote en una partida multijugador, podrás responder si ***pulsas*** esta tecla. Aparte, si recibes una nueva notificación, podrás ***pulsar*** esta tecla para verla.

MAYÚS - CORRER/SMART
Púlsalo una vez y activarás el modo correr hasta que te detengas. Mientras corres, no podrás escalar obstáculos.

V - ATAQUE CUERPO A CUERPO
Pulsa para realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Derribará a los enemigos y matará a los enemigos derribados para evitar que se levanten y se unan a la próxima oleada de refuerzos (ver página 18).

BARRA ESPACIADORA - SALTAR
Púlsalo una vez para saltar o ***mantenlo*** pulsado para saltar por un obstáculo. Cuando uses la constitución Ágil, púlsalo en el momento de impactar contra una pared para realizar un segundo salto.

Mantenla pulsada para activar el modo S.M.A.R.T. y escalar obstáculos automáticamente. Consulta la página 18 para obtener más información sobre el movimiento S.M.A.R.T.



El visor frontal de datos de *Brink* muestra información táctica del combate y de tu personaje.

Varios de estos indicadores solo aparecerán cuando sea necesario.



1 BARRA DE SALUD:
muestra tu salud actual y las mejoras de salud activas.

2 INDICADOR DE IMPACTO:
muestra la dirección del atacante cuando te están disparando.

3 NOTIFICACIONES DE OBJETIVOS:
muestra actualizaciones con el estado de los objetivos.

4 TIEMPO DE LA MISIÓN:
muestra el tiempo restante de la misión actual.

5 ESTADO DEL OBJETIVO:
muestra el estado del objetivo primario actual y de los secundarios (si hubiera alguno).

6 OBJETO INTERACTIVO:
los objetos interactivos mostrarán el botón de interactuar si estás en su zona de alcance.

7 CONTADOR DE XP:
muestra la cantidad de XP obtenidos en la misión actual.

8 OBITUARIOS:
muestra los jugadores que han muerto recientemente.

9 RADAR:
muestra la ubicación de los compañeros de equipo (**blanco**), de los enemigos (rojo) y del objetivo actual (amarillo).

10 ARMAS Y MUNICIÓN:
muestra tus armas, la munición disponible y el tiempo de recarga de las granadas de fragmentación.

11 OBJETIVO ACTIVO:
tu objetivo activo tendrá el contorno **amarillo** y estará indicado con un icono.

12 AVISO DE EXPLOSIVO:
alerta sobre granadas cercanas.

13 ESTADO DE HABILIDADES:
muestra tus habilidades, el tiempo de recarga y los botones correspondientes en el mando D (ver página 11).

14 MEDIDOR DE SUMINISTRO:
muestra la cantidad de suministro disponible (ver página 11).

CLASES



Existen cuatro clases con las que puedes jugar en *Brink* y cada una de ellas ayudará a tu equipo de manera distinta. Durante una misión, puedes cambiar de clase en cualquier momento en el Puesto de mando (ver página 19). Presta atención en todo momento a las acciones de tu equipo y cambia de clase cuando lo creas necesario para cumplir la misión.



SOLDADO
Los Soldados son maestros en el arte de la destrucción. Pueden plantar cargas de demolición para completar objetivos de destrucción. Su poder explosivo es el doble que el del resto de clases ya que, además de granadas de fragmentación, también cuentan con cócteles Molotov. Los Soldados son extremadamente valiosos para el grupo porque pueden recargar su propia munición y la de sus compañeros.



MÉDICO
Los Médicos mantienen vivos a sus compañeros y a personajes importantes de determinadas misiones. Gracias a las jeringas de salud, pueden curar y mejorar su propia salud y la de sus compañeros. También pueden lanzar jeringas de reanimación a los compañeros caídos para que continúen luchando en lugar de unirse a las oleadas de refuerzos (ver página 18).



INGENIERO
Los Ingenieros son una clase muy versátil dedicada principalmente a construir, reparar y mejorar cosas en el campo de batalla. Sus servicios suelen emplearse para construir objetivos primarios, secundarios y crear nidos de ametralladoras. Pueden mejorar el daño de sus propias armas y de las de sus compañeros, y colocar minas para sorprender al enemigo.



ESPÍA
Son los agentes secretos de *Brink*. Pueden disfrazarse para pasar desapercibidos a los ojos del enemigo y esperar el momento oportuno para atacar. Es la única clase capaz de ver las minas enemigas y "mostrárselas" a sus compañeros (observándolas con la mira). También pueden piratear sistemas informáticos para cumplir objetivos de determinadas misiones y dar la victoria a su equipo.

HABILIDADES



Brink cuenta con más de 50 habilidades distintas. Algunas solo podrás usarlas si estás jugando con una clase concreta mientras que otras están disponibles independientemente de la clase con la que juegues.

Al principio de la partida tendrás varias habilidades importantes, pero para adquirir otras nuevas deberás obtener XP durante las misiones. Obtendrás más XP si ayudas a tus compañeros y completas objetivos, pero también puedes obtenerlos si atacas al enemigo. Cuando tengas suficientes XP, subirás de nivel y conseguirás un crédito que podrás usar para comprar nuevas habilidades entre una misión y otra.

Las habilidades están divididas en rangos y solo puedes comprar aquellas que se encuentren en tu rango actual.

TU NIVEL	TU RANGO
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Si compras habilidades y posteriormente decides que ya no las necesitas, puedes venderlas y empezar de cero. Sin embargo, recibirás una penalización de XP, así que elige a conciencia.



SUMINISTRO
El suministro es un recurso que consumes para activar tus habilidades. El visor muestra el medidor de suministro (ver página 9). Si tu suministro es bajo, no podrás usar algunas habilidades. El suministro se llena lentamente de manera progresiva y hay distintas maneras de aumentar tu suministro máximo.



TIEMPO DE RECARGA
Junto a las limitaciones del suministro, algunas habilidades tienen un tiempo de recarga y solo podrás usarlas una vez en un periodo determinado de tiempo (por ejemplo, las granadas de fragmentación). Tendrás que esperar a que se recarguen para volver a usarlas. El icono del visor frontal de datos correspondiente a la habilidad muestra el tiempo de recarga restante de la misma (ver página 9).



EQUIPAR
Para usar algunas habilidades es necesario equiparse con objetos especiales. WCuando compres una "habilidad equipable", se asignará automáticamente a las teclas **3**, **4** ó **5**. Para activarlas, deberás pulsar la tecla correcta. Para desactivarlas, pulsa la misma tecla.

También existen habilidades que no requieren herramientas u objetos del equipo para usarlas; una vez compradas, siempre estarán activas. Por ejemplo, "Curtido en batalla" aumenta tu barra de salud de manera permanente.

OBJETIVOS



En *Brink* todo gira en torno a objetivos. Aunque se te dé bien el combate, tu equipo perderá si no te centras en cumplir los objetivos o en evitar que el enemigo cumpla los suyos. Los objetivos son la mejor manera de obtener XP para subir de nivel, alcanzar nuevos rangos y desbloquear nuevas habilidades (ver página 11).

OBJETIVOS PRIMARIOS

Un equipo deberá cumplir estos objetivos para alzarse con la victoria y siempre ocupan un lugar prioritario en la Rueda de objetivos (ver página 14). Solo puede haber un objetivo primario activo a la vez.



SOLDADO: OBJETIVOS PRINCIPALES DE DESTRUCCIÓN

En algunas misiones, el soldado tendrá que plantar una carga de demolición en una estructura clave. Cuando lo haya hecho, habrá que proteger la carga para evitar que los Ingenieros enemigos la desactiven antes de que estalle.



INGENIERO: OBJETIVOS PRINCIPALES DE CONSTRUCCIÓN/REPARACIÓN

Para que un equipo gane, algunas veces los Ingenieros tendrán que reparar o construir objetos. En estos casos, el Ingeniero deberá acercarse al objeto en cuestión (o a la ubicación en la que haya que construirlo) y usar su herramienta de construcción/reparación durante un periodo de tiempo prolongado. Durante este tiempo, el Ingeniero no podrá defenderse y sus compañeros deberán cubrirlo.



MÉDICO: REVIVIR A PERSONAJES IMPORTANTES

En algunas misiones habrá que escoltar a personajes importantes y, si el enemigo los incapacita, el Médico tendrá que revivirlos para que continúen.



ESPÍA: OBJETIVOS PRINCIPALES DE PIRATEO

Los espías pueden usar su PDA para infiltrarse en sistemas informáticos. Antes de empezar a piratear, deberán colocar una “Hackbox” en el ordenador correspondiente. Mientras realizan el pirateo, gozan de libertad de movimientos para buscar posiciones defensivas. Sin embargo, cuanto más se alejen de su objetivo, más tardarán el proceso. Los Ingenieros enemigos pueden quitar la Hackbox y deshacer todos los progresos, por lo que es necesario protegerla.



ESCOLTAR VEHÍCULOS/PERSONAJES IMPORTANTES

Algunas veces, el principal objetivo de una misión es escoltar a una persona o un vehículo de un lugar a otro y habrá que permanecer cerca de ellos para que se muevan. Mientras lo hagan, aumentará la cantidad de XP obtenidos. Al mismo tiempo, los objetivos del equipo contrario serán detener al personaje importante o al vehículo.



OBJETIVOS PRINCIPALES DE ENTREGA

En algunas misiones el equipo deberá transportar pequeños objetos de un lugar a otro. Uno de los miembros deberá tocar el objeto para cogerlo, ir a un lugar concreto e interactuar con otro objeto para realizar la entrega.

Los objetivos del equipo contrario serán evitar la entrega, para lo que tendrán que matar al portador e interactuar con el objeto para llevarlo de nuevo a su lugar de origen.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Estos objetivos son muy importantes para completar la misión, pero no son necesarios para ganar. A continuación, puedes ver algunos de los más comunes en el juego.



DEFENDER EL OBJETIVO

Si te sitúas cerca de la ubicación de un objetivo, obtendrás muchos XP por defenderlo, independientemente de si el enemigo está presente. Es una gran manera de ganar XP sin realizar un gran esfuerzo y además estarás en el lugar adecuado en el momento adecuado.



ESCOLTAR A COMPAÑEROS

Cuando un miembro del equipo esté realizando un objetivo primario, sus compañeros pueden “escoltarlo”. Si permanecen cerca de su compañero, obtendrán XP mientras este viva.



CAMBIAR DE CLASE

Si un equipo no cuenta con suficientes miembros de una clase para completar el objetivo principal actual, se creará un nuevo objetivo preguntando a los miembros del equipo si quieren cambiarse a esa clase. Si no se responde a esa llamada, las posibilidades de éxito en la misión son mínimas.



AYUDAR A COMPAÑEROS

Los Médicos, los Soldados y los Ingenieros siempre pueden mejorar algunas propiedades de sus compañeros (como la salud, la munición, revivir o el daño potencial). Casi siempre suele haber un objetivo disponible para ayudar a compañeros que estén situados cerca y, si lo haces, obtendrás XP y el agradecimiento de tus compañeros.



CAPTURAR EL PUESTO DE MANDO

Este objetivo lleva al Puesto de mando neutral o enemigo más cercano, y podrás capturarlo para obtener XP y una bonificación para todo el equipo (ver página 19).



ENCONTRAR EL PUESTO DE MANDO DE EQUIPO MÁS CERCANO

Es una entrada especial que está siempre en la Rueda de objetivos y te llevará al Puesto de mando más cercano. Al no tratarse de un objetivo crítico de la misión, no concede XP pero resulta muy útil si alguna vez estás perdido.

LA RUEDA DE OBJETIVOS





La mejor manera de decidir qué objetivos realizar es consultando la Rueda de objetivos.

Para verla, ***mantén pulsado*** el **tabulador**. La Rueda te indicará cuáles son los objetivos, dónde están, cuántos compañeros los están intentando y su prioridad. La entrada resaltada en lo alto de la Rueda indica la tarea más importante que puedes hacer para ayudar a tu equipo a obtener la victoria.

Si tienes prisa, ***pulsa*** una vez el **tabulador** en lugar de mantenerlo pulsado para recibir automáticamente el objetivo más importante disponible.

BENEFICIOS DE LA RUEDA

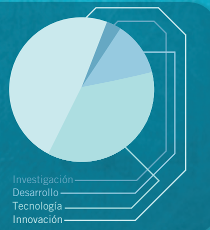
COMUNICACIÓN – Cuando eliges un objetivo de la Rueda, tu personaje comunicará inmediatamente a sus compañeros lo que va a hacer. Esta información puede resultar muy útil para el resto de miembros de tu grupo e incluso puede crear objetivos para ellos.

XP ADICIONALES – Al completar un objetivo que te has asignado a través de la Rueda, obtendrás XP adicionales que te ayudarán a subir de nivel mucho más rápido. Aunque sepas dónde ir y qué hacer, es aconsejable que uses la Rueda para conseguir esta bonificación de XP.

EXTRACTO DEL FOLLETO DE INVERSIÓN DEL ARK I PÁGINA 1

EVOLUCIÓN DE LAS INVERSIONES EN TECNOLOGÍAS LIMPIAS

El ARK le permitirá a usted y a sus accionistas encontrar el **equilibrio perfecto entre beneficios y responsabilidad**. El ARK ofrece un amplio abanico de oportunidades para establecer una posición dominante en el mercado de **energías tecnológicas a un coste competitivo**, a la vez que satisface las preocupaciones medioambientales de los accionistas nacionales e internacionales, y de la comunidad global. Al confiar en el ARK, estará invirtiendo en tecnologías comerciales que promueven el uso sostenible de recursos fundamentales.



PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE





Puedes crear varios personajes con apariencias distintas en sus trajes de la Seguridad o la Resistencia. Algunos elementos de tu aspecto pueden cambiarse en cualquier momento pero otros, como el arquetipo, la voz, los tatuajes y las cicatrices son permanentes. Elige bien.

Al subir de nivel desbloquearás más opciones de personalización para que tus personajes tengan realmente un aspecto único y diferenciado. Cada vez que desbloqueas un nuevo elemento, estará disponible para todos tus personajes, no solo para el que lo ha desbloqueado.

CONSTITUCIONES

En *Brink* existen tres tipos de constituciones.



NORMAL
La constitución Normal está disponible cuando empiezas el juego. La cantidad de salud es media, podrás usar casi todas las armas y escalar sobre cualquier cosa a la altura de la cabeza.



FUERTE
La constitución Fuerte está disponible al subir de nivel varias veces. Con ella podrás usar todas las armas del juego y tendrás más salud, pero no te moverás tan rápido como con las otras dos constituciones y solo podrás escalar sobre cosas a la altura de cintura.



ÁGIL
La constitución Ágil está disponible cuando has subido mucho de nivel. La variedad de armas que podrás usar es muy limitada y tendrás menos salud que con las otras dos constituciones, pero te moverás más rápido y podrás hacer saltos en las paredes (ver página 18) que te permitirán alcanzar obstáculos más altos.

ARMAS



En *Brink* existen cuatro categorías de armas. Muchas están disponibles al empezar el juego y el resto pueden desbloquearse al realizar retos (ver página 19).



PESADAS
Solo pueden usarlas los personajes de constitución Fuerte (ver página 15). Suelen sacrificar la precisión en favor de la potencia de fuego.



MEDIAS
Son las armas normales del juego y las más equilibradas para cualquier situación.



LIGERAS
Los fusiles ligeros tienen un gran alcance y poder de detención, pero su cadencia de tiro es lenta. Las metralletas tienen una gran cadencia de tiro y un gran control, pero solo son efectivas a corta y media distancia.



SECUNDARIAS
Aunque es mejor usar las pistolas como arma secundaria únicamente en situaciones de emergencia, al tenerlas equipadas, el ataque cuerpo a cuerpo se convierte en una cuchillada que hace más daño de lo habitual.

EXTRACTO DEL FOLLETO DE INVERSIÓN DEL ARK | PÁGINA 2

FONDO DE TECNOLOGÍAS LIMPIAS DEL ARK
INVERSIONES INNOVADORAS

La sostenibilidad es imprescindible. Las características acuáticas, energéticas y medioambientales para la supervivencia del ARK requieren el uso de tecnologías limpias. No se trata de lujos o de tendencias pasajeras del mercado sino de necesidades, por lo que su demanda es auténtica y solvente. El ARK ofrece una serie de oportunidades sin igual para el desarrollo y la implementación de empresas dedicadas a las tecnologías limpias. La gran variedad de componentes sinérgicos y relacionados entre sí del ARK ofrecen grandes oportunidades al apoyo, al desarrollo y al valor añadido.



ACCESORIOS



Todos los accesorios de las armas se desbloquean completando retos (ver página 19).



MIRAS
Si colocas una en tu arma y apuntas con ella, podrás acercar la vista para observar mejor a los objetivos lejanos pero tardarás más en equipar el arma.



MIRA MODIFICADA
Al apuntar con la mira no perderás visión periférica, pero no podrás ampliar la vista.



MIRAS HOLOGRÁFICAS
Una alternativa a la mira normal.



SILENCIADORES
Al disparar un arma con silenciador no aparecerás automáticamente en el radar del enemigo, lo cual sí ocurre si no tienes silenciador.



EXPULSORES DE GASES
Si colocas un expulsor de gas en un arma, aumentarás su precisión pero también el ruido que emite y los enemigos podrán detectar tu posición a mayor distancia.



EMPUÑADURAS
Mejoran el manejo del arma pero tardarás más tiempo en realizar el cambio.



LANZAGRANADAS INFERIOR
Con este accesorio lanzarás las granadas de fragmentación con el arma en lugar de hacerlo con la mano y no explotarán pasado un tiempo, sino al impactar.



GATILLO SENSIBLE
Colócalo en armas semiautomáticas para aumentar la cadencia de tiro. No funciona con armas totalmente automáticas.



CARGADORES AMPLIADOS
Tiene más balas que un cargador normal, pero aumenta el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CARGADORES CON CINTA ADHESIVA
Aumenta considerablemente la velocidad de recarga, pero también el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CARGADORES CILÍNDRICOS
Aumenta considerablemente la capacidad de la munición, pero también el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CORREAS DE SUJECIÓN
Colócalas en el arma y podrás realizar su cambio mucho más rápido.

MUERTE





Cuando recibas mucho daño no morirás, pero quedarás "incapacitado". Para seguir combatiendo tendrá que revivirte un Médico. Además, cuando un Médico te reviva obtendrás XP adicionales.

Mientras estás incapacitado, podrás esperar a un Médico o unirte a la siguiente "oleada de refuerzos". Cada cierto tiempo surgen nuevas oleadas y todos los incapacitados y los que se hayan unido a los refuerzos aparecerán en el principio del nivel para seguir combatiendo.

Mientras esperas a un Médico o a la siguiente oleada de refuerzos, puedes mirar a tu alrededor para ver si se acerca algún Médico o algún enemigo. Los enemigos pueden "rematarte" con varios disparos o con un ataque cuerpo a cuerpo bien ejecutado. Si esto sucede, ya no podrás esperar a un Médico y te unirás a la siguiente oleada de refuerzos.

SMART



Brink cuenta con un innovador sistema de movimiento llamado SMART, "Smooth Movement Across Random Terrain" (movimiento suave sobre terrenos aleatorios). Gracia a SMART, podrás superar obstáculos y subirte a ellos de manera automática y sencilla para que puedas centrarte únicamente en la acción y tomar las decisiones tácticas adecuadas.

Usar SMART es muy sencillo. ***Mantén*** pulsada la **barra espaciadora** y corre hacia tu destino. se encargará de los obstáculos que te encuentres por el camino y te ayudará a saltar y a deslizarte si fuera necesario. Para cancelar el modo SMART, solo tienes que soltar el botón asignado a SMART También puedes disparar el arma mientras realizas movimientos SMART pero disminuirá la precisión.

Cuando desbloquees la constitución Ágil, podrás realizar saltos sobre una pared. Para hacerlo, corre hacia una pared y pulsa el botón de saltar otra vez cuando entres en contacto con ella. Si realizas saltos en las paredes en los lugares adecuados podrás acceder a zonas que antes eran inaccesibles, así que ¡atrévete explorar!

Por último, puedes realizar todos los movimientos de SMART manualmente mediante combinaciones de los botones de correr, saltar y agacharse. Si los pulsas en el momento adecuado, te moverás más rápido y con más soltura.

PUESTOS DE MANDO



En todas las misiones hay como mínimo un Puesto de mando en el campo de batalla. Al comenzar una misión, el Puesto de mando será neutral y cualquiera de los dos equipos puede capturarlo. Al hacerlo, todo el equipo obtendrá una bonificación, bien sea un aumento de la barra de salud o del medidor de suministro (ver página 11). Está bonificación estará activa hasta que el enemigo capture el Puesto de mando o hasta que la misión avance a una nueva sección del mapa.

Todos los miembros del equipo que haya capturado un Puesto de mando podrán usarlo para recargar su munición, equipar armas disponibles y cambiar de clase (ver página 10). Usa la Rueda de objetivos para localizar el Puesto de mando más cercano y llevar cabo cualquiera de estas acciones (ver página 14).

Capturar y conservar los Puestos de mando es muy ventajoso y ayuda a obtener la victoria en la misión.

RETOS



Además de las misiones que forman la trama de *Brink*, puedes participar en distintos retos que pondrán a prueba tus habilidades de distintas maneras. Todos los retos tienen tres niveles de dificultad que van en aumento y cada vez que superes un nivel desbloquearás nuevas armas y accesorios. Al alcanzar el nivel de dificultad superior de un reto, desbloquearás un marcador en línea en el que podrás comparar tus puntuaciones con las de tus amigos y jugadores de todo el mundo. Los retos también tienen versiones en modo cooperativo.

Al subir de nivel y obtener nuevas habilidades, es aconsejable volver a participar en los retos para superar las puntuaciones anteriores con personajes más poderosos.

SÉ MÁS OBJETIVO
Completa una serie de objetivos mientras tus compañeros te ayudan y atraen los disparos del enemigo.

SUPERA ESTO
Corre en un laberinto 3D con un personaje de constitución Ágil y alcanza todos los puntos de control en cualquier orden lo más rápido que puedas.

DEFENSA DE LA TORRE
Empiezas como Ingeniero y tienes que usar todas tus habilidades para evitar que diversas oleadas de enemigos se hagan con tu Puesto de mando.

ESCOLTA
Usa tus habilidades de Ingeniero para mantener en pie al robot de reparaciones y que pueda moverse mientras lo escoltas hasta el final del nivel, defendiéndolo de las oleadas de enemigos.

EN LÍNEA



Brink es único en el sentido de que puedes completar toda la historia en modo no conectado (el clásico modo un jugador) o en línea, bien sea en modo cooperativo o en partidas multijugador competitivas. En este aspecto, cuentas con distintas opciones.



CAMPAÑA

Si seleccionas Campaña en el menú principal de *Brink*, verás todas las misiones de la historia (la misión actual estará resaltada). Puedes completar la historia en el orden que desees. Cuando hayas seleccionado una misión, tendrás que decidir cómo quieres jugarla.

Puedes hacerlo en modo no conectado (individual) o en línea (cooperativo o versus). Si juegas en línea, puedes especificar quién puede unirse a la partida, ya sean solo tus amigos, gente a la que invites personalmente o dejarla abierta para todo el mundo.

Todas las misiones tendrán los parámetros que hayas elegido hasta que los cambies.

En el modo Campaña, la partida está configurada para que disfrutes de una experiencia amistosa si juegas en línea. Los compañeros de equipo no te pueden matar, no escucharás insultos de extraños y no tendrás que enfrentarte a jugadores de rango superior que usan sus habilidades avanzadas.

PARTIDA LIBRE

Si seleccionas Partida libre en el menú principal, disfrutarás de más libertad a la hora de jugar pero no avanzarás en la historia. Si quieres ver todos los vídeos y saber qué pasa al final con el Ark, te aconsejamos que juegues en el modo Campaña. Pero si lo que deseas es pasar un rato divertido y crear tus propias reglas para diversas opciones, prueba el modo Partida libre.

En Partida libre, tendrás las mismas opciones en línea o en el modo no conectado del modo Campaña y puedes especificar si quieres jugar solo o acompañado y quién puede unirse. Cuando lo hayas hecho, selecciona Opciones de partida. La gran variedad de opciones hará que tu experiencia en *Brink* pueda cambiar radicalmente de una partida a otra.

Las opciones de partida por defecto son:

NORMAL
La partida es igual que en el modo Campaña.

AVANZADA
La partida es similar a la del modo Campaña. Sin embargo, el fuego amigo estará activado y, si no tienes cuidado, podrás matar a tus compañeros con balas o explosiones, lo cual añade un desafío adicional al juego. Además, los canales de voz del equipo están activados por defecto para que puedas oír a todo el mundo.

COMPETICIÓN
La partida está más reglamentada, equilibrada al estilo de un torneo con equipos más pequeños y una manera de jugar letal.

VIEJA ESCUELA
Una especie de modo “todo vale”, sin restricciones de rango, sin protección contra jugadores antisociales y sin compasión. Solo es aconsejable para jugadores expertos amantes de los “shooters” a la antigua usanza.

PERSONALIZADA
Solo está disponible en partidas privadas y te permitirá controlar directamente muchas opciones de la misión y crear la partida perfecta según tus preferencias para invitar a tus amigos a jugar como a ti te gusta.

CRONÓMETRO

Otra de las opciones de Partida libre son las partidas cronometradas. En este modo, ambos equipos participan por turnos para ver cuál es capaz de completar la misión más rápido. Ganarás si tu equipo obtiene el mejor tiempo cuando ataque. Si ningún equipo gana cuando ataca, obtendrá la victoria el que complete más objetivos principales. En caso de empate a número de objetivos, ganará el que tenga más XP.

EQUIPOS

Durante una partida en línea, ***pulsa*** **ESC** para ver el marcador del equipo. Mientras estés en el marcador, puedes seleccionar a compañeros de equipo e invitarlos a que se unan a un grupo. Si aceptan, se abrirá de forma automática una línea de charla de voz privada entre vosotros y seguiréis juntos en las misiones posteriores hasta que regreses a la pantalla principal. Cuando estás en una partida con tus amigos, pasáis automáticamente a formar parte del mismo grupo.

CONTROL PARENTAL



Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos clasificados para adultos y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Para obtener más información, consulte la página **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA



ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales soportados por la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que, en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra.

A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos contra el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección.

El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante dentro de los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE



Para obtener asistencia técnica y atención al cliente, llame al **912 754 744**, Horario de Atención: de 9:00 de la mañana a 6:00 de la tarde de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles. Cerramos los fines de semana, contactar SupportES@bethsoft.com o visite www.bethsoft.com. Para reclamaciones relacionadas con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remite.

LAS SEIS LEYES DE *BRINK*

¡Si las recuerdas, triunfarás en *Brink*!

1. Si no sabes muy bien qué hacer, comprueba la Rueda de objetivos.

2. No te alejes de tus compañeros. Un equipo de lobos solitarios es un equipo perdedor.

3. No olvides el alcance ni la precisión de tu arma.

4. Presta atención al radar para localizar al enemigo.

5. Recarga a menudo.

6. ¡NUNCA pares de moverte!

Para obtener más información, visita
WWW.BRINKTHEGAME.COM









MAN-24721-SPA